

무대 위 ‘아트애펬크’의 현재와 미래

—SF연극이 기술을 구현하는 방식*

전지니**

〈차례〉

1. 한국 SF연극의 현재
2. 시류와의 조응과 상상력의 확장 사이, 공공기관·지자체의 융합 지원책
3. 지원 수혜 연극과 무대 위 기술의 구현 문제
 - 3.1. 인공지능의 감정과 자기 치유의 문제, 〈ANIMA〉
 - 3.2. 인가 배우와 메타휴먼의 (부)조화, 〈A, 아이〉
 - 3.3. 게임 형식의 차용과 서사의 기시감, 〈너를 만난다〉
4. 결론을 대신하여: 기술과 예술의 공명은 가능한가

국문초록

본고는 공공기관 및 지자체의 융합 콘텐츠 지원책과 함께 기술을 전면에 내세운 연극의 현재와 방향성을 성찰하는 것을 목적으로 한다. 구체적으로 2010년대 후반부터 시작된 공공기관·지자체 주관 융합 공연 지원책의 변화 과정을 아우르며 한국문화예술위원회의 ‘아트애펬크’ 사업, 고양시문화재단 ‘디지털-씨어터 스테이지’ 사업을 비롯해 한국과학창의재단 ‘과학융합콘텐츠 개발지원사업’의 변모를 살펴본다. 이와 함께 해당 기관의 지원을 받아 상연된 SF연극을 중심으로 무대에서 형상화된 인공지능의 형태와 무대 위 기술의 구현 양상을 분석하면서 그 성취와 한계를 성찰한다. 본고의 경우 논의를 진행하는 과정에서 사업 보고서 검토와 공연 텍스트 분석 외에, 지원사업의 기획자를 비롯해 수혜를 받은 극단 관계자 및 연극인과의 인터뷰를 진행한다. 이를 통해 융합이라는 시대적 화두에 입각한 지원사업의 가능성과 융합지원책의 방향성을 모색하는 것을 최종 목적으로 한다.

주제어: 공연지원사업, 기술, 〈너를 만난다〉, ‘아트애펬크’, 융합, AI, 〈A, 아이〉, 〈ANIMA〉, SF연극, 4차 산업혁명

* 발표 준비 과정에서 본문에서 논의할 세 작품의 기획을 담당한 극단 몽상공장의 변영후 연출, 고양문화재단 공연사업팀의 김창훈 과장, 킷처버스의 차정훈 PD를 비롯해 전강희 드라마티크 겸 공연평론가로부터 많은 도움을 받았다. 자료 공유를 비롯해 인터뷰에 적극적으로 응해주신 분들께 이 지면을 빌려 진심으로 감사드린다.

** 한경대학교 브라이트칼리지 조교수

1. 한국 SF 연극의 현재

본고는 최근 공연계의 화두 중 하나인 ‘융합’이라는 키워드와 관련하여, 공공기관 및 지자체의 융합 지원책과 기술을 전면에 내세운 연극의 현재를 성찰하는 것을 목적으로 한다. 주지하다시피 대중문화계 전반에서 SF 장르가 인기를 끄는 것과 관련해, 연극계에서도 ‘SF’ 혹은 ‘과학’을 전면에 내세운 작품들이 늘어나고 있다. 4차 산업혁명과 인공지능이 미래 산업의 주요 화두로 간주되는 상황에서, 연극과 기술의 융합을 강조하거나 근미래 인류의 삶을 상상한 공연들이 수적으로 확대되고 있는 것이다. 이 같은 점을 감안해, 본고는 현재 상연되는 SF연극의 현황을 검토하고 2010년대 후반부터 진행된 공공기관지자체의 융합 공연 지원책이 어떤 방식으로 확대되고 있는지를 확인한다. 이어 정부 및 재단 지원을 받은 연극을 검토하며 예술과 기술의 융합을 강조한 텍스트 및 기관의 융합 지원책이 어떠한 방식으로 나아갈 수 있는지를 논의하고자 한다.

여전히 한국에서 SF연극이라는 개념이 아직은 생소한 만큼, SF연극에 대한 논의는 진척되지 않았다. 그러나 소극장 혜화당에서 주관하는 ‘SF연극제’가 올해를 기점으로 6회째를 맞았고, 연극계에서 주목할 만한 작품을 발표한 극단 돌파구와 이와삼 등이 SF연극에 대한 관심을 이어가고 있다. 실례로 극단 돌파구의 연출가 전인철은 일본의 SF소설가 호시 신이치의 단편소설을 원작으로 한 연극 <나는 살인자입니다> 이후 원작 소설을 무대화한 SF연극 작업을 지속하고 있다. 여전히 대학로에서 공연되고 있는 SF연극은 동시대 소설이나 SF의 고전이라 할 만한 작품들을 극화한 경우가 많지만, 수년 전부터 무대화를 위한 창작물이 늘어나고 있는 것 역시 고무적인 지점이다. 이 과정에서 신생 극단이 주축이 된 연극 페스티벌 ‘SF연극제’에서 상연된 창작극들(<ANIMA>, <미숙의 쿠키 상자>)이 공공기관의 지원을 받아 다시 무대에 오르는 것도 확인할 수 있다. 이

외에도 코로나19 상황을 전후하여 과학 지식을 전면에 내세우지는 않았지만 재난 상황 속 인간의 정체성과 계급 불평등 등을 논한 연극들이 지속적으로 관객과 만나고 있다.

주목할 점은 근미래를 상정하고 인간의 미래를 이야기하는 연극들이 인간의 미래와 연극의 미래를 겹쳐보고 있다는 점이다. 올해 국립극단에서 재공연된 정진새 연출의 <액트리스 원투>는 국립극단에 입단한 로봇 배우의 삶을 형상화하며 연극의 위기와 이 시대 연극의 의미를 논하였다. 최근 고양문화재단 2021년 기획 사업으로 선정된 홍사빈 연출의 <A, 아이> 역시 대재난 이후 부모를 잃은 청년이 다시 연극을 시작하는 과정을 다루었다. 연극인들은 미래사회를 논할 때 연극의 종말을 함께 가정하고, 연극을 다시 소생시킬 수 있는 방향 및 연극을 다시 할 수 있는 의지 등을 모색하고 있는 것이다.

실상 연극계의 위기를 거론한 것이 결코 최근의 일은 아니지만, 코로나 시국 속에서 연극인들의 위기의식이 확대된 것은 분명해 보인다.¹⁾ 점점 확대되고 있는 온라인극장이 현장성이라는 공연 장르의 특수성을 희석시킬 것인지, 혹은 차별 없는 관람기회의 제공이라는 변화를 가져올 것인지를 가늠하는 것은 아직 쉽지 않아 보인다. 더불어 극장 내 엄격한 거리두기 속에서 인기 있는 공연 티켓을 구하는 것이 어려웠지만, 이 사태가 종식된다면 과연 대학로의 분위기가 어떻게 변할지 짐작하기 어렵다. 그렇다면 연극의 미래, 연극의 가능성은 어디서 찾을 것인가.

주지할 점은 2010년대 후반 이후 4차 산업혁명이라는 시류와 맞물려 '기술이 공연예술계의 또 다른 키워드로 등장했다'는 점이다. 실상 대학로에서 상연되는 SF연극 중 상당수는 근미래 사회나 우주공간을 배경으로

1) 코로나 이후 연극계의 위기를 논의한 글로는 다음의 논저를 참고하라. 김태희a, 「코로나 시대, 연극하는 우리는」, 『연극평론』 98호, 한국연극평론가협회, 2020, 148-151면; 이성곤, 「위기의 계보학으로 읽는 코로나 시대의 연극」, 『한국예술연구』 29호, 한국예술연구소, 2020, 51-71면; 백승무, 「취향 없는 착한 비평」, 『공연과이론』 81호, 공연과이론을위한모임, 2021, 80-87면.

할 때 관객의 상상력을 자극시키기 위한 다양한 무대적 효과를 동원했으나, 제작규모 및 예산 등의 이유로 새로운 기술의 도입까지 고려하지 못했다. 그런데 정부 산하기관 및 지역 문화재단이 예술과 기술의 만남을 제창하면서 기술을 적극적으로 차용한 공연의 무대화가 가능해졌다. 실제로 한국문화예술위원회는 2017년부터 예술과 기술의 융합 사업을 진행하며 두 키워드의 결합을 권장하고 있다. 해당 사업이 연극을 비롯한 공연분야에 국한된 것은 아니지만 매년 사업 규모와 지원 범위가 확장되고 있는 것은 눈여겨 볼 지점이다. 또한 2021년 고양문화재단은 ‘디지털-씨어터 스테이지’ 사업을 기획해 총 세 편의 공연을 지원했다. 이외에도 한국과학창의재단은 매년 과학융합콘텐츠 개발 지원사업을 진행하면서 ‘과학융합 원천스토리 창작과’ ‘과학융합콘텐츠 확산’을 후원하고 있다. 아직 해당 사업에 선정되어 지원을 받은 경우는 일부에 불과하지만, 시대적 조류에 따른 지원 기회의 확대와 맞물려 융합을 내세우거나 과학을 키워드로 제시하는 연극의 수는 늘어날 것이다.

SF연극에 대한 인식이 확산된 것이 2010년대 후반인 만큼, 융합이라는 경향을 포함해 SF연극에 대한 논의는 활발히 이루어지지 못했다. 다만 몇몇 언론에서 최근 SF연극의 제작이 늘어나는 것에 대해 주목한 바 있다.²⁾ 전지니의 경우 SF연극의 개념으로부터 시작해 한국 SF연극의 시발점을 진우춘의 <두뇌수술>(1945)로 잡고 2010년대 후반까지 국내 SF공연에 대해 개괄한 바 있다.³⁾ 이성곤은 4차 산업혁명과 인공지능 등 예술계의 이슈를 언급하면서 2000년대의 과학연극 시리즈부터 로봇이 무대에 등장한 로봇

-
- 2) 개별 작품이 아닌 SF연극의 등장과 특징에 주목하는 글로는 다음의 기사를 참고하라. 이재훈, 「'지정'·'너를 만난다'·'산책하는 침략자'...SF연극 주목 받네」, 『뉴스스』, 2021.9.15.; 박성준, 「짜트는 SF연극... 소설·영화와 또 다른 맛」, 『세계일보』, 2020.6.1.; 김미영, 「무대 오른 SF...지금, 여기를 고발하다」, 『한겨레』, 2018.9.21.; 권재현, 「SF연극의 등장」, 『동아일보』, 2010.7.1.
- 3) 전지니, 「과학적 상상력의 무대화에 대한 시론」, 『대중서사연구』 25권 4호, 대중서사학회, 2019, 73-108면.

연극, 그리고 2010년대 후반의 인공지능 소재 연극을 논의한다. 이어 인공지능이 “연극적 가능성”이 될 수 있다고 글을 마무리한다.⁴⁾ 이외에도 로봇연극의 개념과 작업 경험에 대한 논저, SF연극 페스티벌 및 개별 작품에 대한 논평 등이 발표되었다.⁵⁾ 전자의 경우 연극무대의 또 다른 배우인 로봇의 가능성을, 후자는 AI, 재난, 시간여행 등 개별 텍스트가 다루는 화두를 언급하며 성과와 한계를 검토하고 있다.⁶⁾

이 같은 점을 감안해, 본고는 기술을 화두로 내세웠거나 정부 및 지자체의 후원을 받은 연극을 중심으로 무대 위 예술과 기술의 융합의 현재와 방향성을 논의하고자 한다. 이를 위해 2장에서는 융합콘텐츠 기획 및 지원사업의 취지와 진행 과정 등을 검토한다. 이 과정에서 한국문화예술위원회 ‘아트애펜크 사업’, 고양시문화재단 ‘디지털·씨어터 스테이지’ 사업 및 한국과학창의재단 ‘과학융합콘텐츠 개발지원사업’ 등의 결과보고서 등을 검토하는 동시에 해당 사업 담당자와의 인터뷰 등을 진행한다. 이어 3장에서는 해당 사업의 지원을 받아 무대에 오른 연극을 중심으로 무대에서 형상화된 인공지능의 형태와 무대 위 기술의 구현 양상을 분석할 것이다. 마지막으로 융합이라는 시대적 화두에 입각한 지원사업이 애초

4) 이성곤, 「4차 산업혁명과 인공지능 시대의 연극」, 『연극평론』 88호, 한국연극평론가협회, 2018, 131-138면.

5) 로봇연극의 개념 및 로봇연극 프로젝트 실험에 대해서는 다음의 논저를 참고하라. 허라타 오리자, 이흥이 옮김, 로봇연극의 개념과 의의, 『한국예술연구』 16호, 한국예술연구소, 2017, 77-97면; 김영학, 「로봇연극에 나타난 언캐니 연구」, 『드라마연구』 54집, 한국드라마학회, 2018, 5-31면; 박연주·오세곤, 「로봇배우’의 등장: 연극의 특성에 미치는 영향」, 『한국콘텐츠학회논문지』 19권 11호, 한국콘텐츠학회, 2019, 507-515면.

6) 개별 작품에 대해 언급하며 SF연극의 특성과 방향성을 논의한 글로는 다음의 논의가 있다. 전지니b, 「제5회 SF연극제: SF연극이 상상하는 인간 ‘이후’」, 『공연과이론』 78호, 공연과이론을위함모임, 2020, 252-260면; 김태희b, 「SF와 연극이 만날 때 <ANIMA>」, 『연극평론』 97호, 한국연극평론가협회, 2020, 44-47면.

7) 2장에서 후술하겠지만, 해당 사업의 사업명은 2017년부터 21년까지 매년 변경되었다. 본고의 경우 2019년과 20년 사업명에 포함된 키워드이자 해당 사업 소개 플랫폼의 명칭을 따 한국문화예술위원회의 동 사업을 ‘아트애펜크’ 사업이라 통칭한다. 다만 2장에서 사업 계획의 변화 과정을 다룰 때는 연도별 프로젝트명을 언급하기로 한다.

의도대로 공연예술의 범위와 가능성을 확장할 수 있을 것인지, 그리고 기술과 예술의 공명은 어떤 식으로 가능할 것인지를 모색하고자 한다.

2. 시류와의 조응과 상상력의 확장 사이, 공공기관·지자체의 융합 지원책

언급한 것처럼 문화체육관광부 산하 한국문화예술위원회, 한국과학창의재단을 비롯해 고양문화재단 등의 기관이 융합콘텐츠를 장려하는 기획을 마련했다. 한국문화예술위원회 ‘아트엔테크 사업’은 2017년 시작하여 매년 사업 규모를 확대해가고 있으며, 한국과학창의재단은 2018년 ‘과학스토리 기반 과학융합콘텐츠 프로젝트 및 크리에이터 지원사업’의 시범 운영을 시작으로 매년 과학융합콘텐츠 지원사업을 시행하고 있다. 이처럼 비슷한 시기 정부 산하기관이 융합콘텐츠를 정책적으로 장려한 배경에는 2016년 세계경제포럼 이후 ‘제4차 산업혁명’이라는 개념이 일상적으로 사용되고, 『클라우드 슈밤의 제4차 산업혁명』이 필독서가 되었으며, 이세돌과 알파고의 대국 이후 대중들이 인공지능의 실체와 가능성에 대해서 본격적으로 인지하게 된 상황이 깔려 있었다. 정책담당자들은 이 같은 분위기에 조응해 예술과 콘텐츠를 지원하는 과정에서 과학과 기술을 향후 예술의 중요한 키워드이자 선취점으로 간주하였으며, 이에 따라 과학적 상상력을 내세운 콘텐츠들이 지원 대상이 됐다.

가장 먼저 사업을 시도한 것은 한국문화예술위원회였다.⁸⁾ 한국문화예술위원회는 지난 2017년 디지털 환경이 일상생활과 문화 전반에 걸쳐 보편화되어가는 상황에서 “물리적 현실 공간에서 이루어지던 공연과 관람

8) 아트엔테크 사업의 시작과 현재에 관해서는 한국문화예술위원회 아트엔테크 플랫폼(arko.or.kr/artntech)에서 관련 정보를 확인할 수 있다. 매년 해당 사업의 결과보고서 역시 이 사이트에서 찾아볼 수 있다.

행위를 디지털화된 가상의 공간으로 확장하여 공연 관람의 방식을 다각화하고자” 하는 취지에 입각해 “가상공간을 활용한 공연예술 창작모형 개발 지원사업”을 진행했다. 주요 지원 내용은 “디지털 기술을 활용한 공연 예술 프로젝트 추진”이었으며, 지원 대상은 디지털 기술을 이용하고 싶거나 온라인·모바일 미디어를 공연에 활용하려는 자, 새로운 미디어 포맷에 맞춰 공연 실험을 준비하는 창작자들이었다.⁹⁾ 이에 따라 두 차례에 걸쳐 총 5개의 단체가 약 5천만 원 내외의 지원금을 받았고, 연극 장르와 관련하여 극단 한양레퍼토리와 극단 토포스가 수혜를 받았다. 이 중 극단 한양레퍼토리의 <조용한 식당>은 “프로젝트 맵핑과 실시간 인터랙티브 미디어 테크놀로지를 통한 융복합 공연”을, 극단 토포스의 <AD1948 안티고네>는 “연극공연과 3D 디지털 오브젝트 및 3D몰입사운드 기술의 결합을 통한 가상현실극장”을 내세웠다.¹⁰⁾



그림 1. 2017년 문예위 지원 결과물(좌) <조용한 식당>, (우) <AD1948 안티고네>¹¹⁾

이후 프로젝트명은 바뀌었고 지원 대상도 비단 연극, 무용 등의 공연뿐만 아니라 미디어 아트, 플랫폼 개발까지 확장되었지만, ‘디지털 기술은

9) 이상의 사업 개요 및 성과는 한국문화예술위원회, 「2017년도 가상공간을 활용한 공연 예술 창작모형 개발지원사업 결과보고」, 2018, 6-7면. 이외 한국문화예술위원회에서 발간한 모든 결과보고서는 아트앤티크 플랫폼에 공유된 것을 참조하였다.

10) 위의 보고서, 23-25, 34-37면.

11) 해당 공연 사진은 아트앤티크 플랫폼에 공개된 위의 결과보고서에서 발췌하였다.

활용한 예술 콘텐츠 지원이라는 기조는 2021년까지 이어지고 있다. 2018년의 경우 해당 사업은 이전보다 세분화하여 운영되었으며, 2개 분야 총 8개의 프로젝트가 선정되었다. 2018년 사업의 취지는 아래(2018년 사업 개괄)와 같고, 이 같은 의도는 이후 한국문화예술위원회 사업 그리고 융복합을 강조한 기타 공공기관 및 지자체 공연 지원사업으로 이어지고 있다. 또한 2017년 사업의 주관단체가 한국공연프로듀서협회였다면, 2018년에는 한양대학교 산학협력단으로 바뀌면서 사업의 방향성이 보다 분명해졌다.

4차 산업혁명 시대를 맞아 공연예술분야에도 기술과의 융복합에 대한 필요가 늘어나고 있습니다. 한국문화예술위원회와 한양대학교 산학협력단은 인문가치와 기술가치의 균형을 고루 갖추었을 뿐만 아니라 새로운 분야의 확장에 이를 수 있는 기술융합형 공연콘텐츠 발굴을 위하여, 무대 기술 활용을 중심으로 한 Art&Technology와 디지털기술의 활용 및 가상공간에의 확장을 중심으로 한 Art&Digitech Technology의 두 분야에서 지원사업을 개최하였습니다. (2018년 사업개괄)¹²⁾

2017년 사업 심의 과정에서 예술-기술 적합성(1차 심사), 기술 활용성(2차 심사)이 중요하게 고려된 것처럼, 2018년에도 기술콘텐츠의 참신성 및 기술 융합요소의 이해도(1차 심사)가 중요하게 고려되었다. 흥미로운 점은 2018년 사업 2차 심사 시에는 ‘공연예술 기여도 및 파급효과’ 측면에서 세부 평가 항목에 “기술융합형 공연예술 콘텐츠 분야의 창작역량 강화에 긍정적 영향을 미칠 수 있는가”가 포함되었다는 점이다. 정리하면, 문화예술위원회의 해당 사업은 기술융합형 콘텐츠가 더욱 활성화되어야 한다는 당위성에 입각해 이 분야의 제작 활성화에 기여할 만한 프로젝트를 선정코자 했다. 그리고 이상의 작업은 “무대의 한계를 벗어난”, “공연예술

12) 한국문화예술위원회, 『2018 융복합 무대기술을 활용 공연예술 Art&Technology 지원사업·디지털 기술 및 온라인·모바일 공간 활용 Art&Digitech Technology 지원사업 최종결과보고서』, 2019, 6면.

의 미래"로서 홍보되었다.

2019년 해당 사업은 '아트애펜테크 매칭 챌린지'라는 제목으로 운영되었으며, 세부 사업으로 '아트애펜디지털테크 창작지원'과 '융복합무대기술 매칭지원'으로 구분하였다. 융합 콘텐츠 제작과 기술을 활용한 무대 구현으로 구분된 두 사업의 주관은 각각 날다팩토리과 한국공연프로듀서협회가 맡았으며, 별도의 심사절차 및 결과보고를 거쳤다. 그리고 두 분야 모두 기술 구현 비용과 관련해 각각 60%, 70% 이상의 지출 의무가 있다는 것이 사업설명회 단계에서 미리 고시되었다.¹³⁾ 이 같은 비용 지출 의무는 예술적 성과와 기술 구현을 함께 고려해야 하는 극단에 부담이 되는 부분이기도 했다.¹⁴⁾ 해당 사업에는 총 32개 단체가 참여했고, 16개 단체가 두 분야의 사업(각각 10팀, 6팀)에 선정되었다.

관련하여 '아트애펜디지털테크 창작지원' 관련 1차 심사평을 보면 "기술의 구체적인 실현 가능성이 부족하다", "AI, 5G 등 새로운 시도보다는 VR, AR, 홀로그램 등 영상관련 분야로 편중되어 있다."는 의견이 있었으며 2차 심사 결과 "기술적 이해도와 실현 가능성에 대한 미비함"이 주요 탈락 요인으로 언급되고 있다. 무엇보다 심사평 중 가장 아쉬웠던 부분과 관련해 "왜 이 예술작품에 제시한 기술이 융합되어야 하는가에 대한 질문과 고민이 빠져있다"는 언급에 주목해 볼 수 있다.¹⁵⁾ 심사 과정에서 기술의 참신

13) 한국문화예술위원회, 「2019년 아트애펜테크 매칭 챌린지 사업설명회 FAQ」, 2019, 28면.

14) 공연예술인 전강희는 이 같은 아트애펜테크 사업의 비용 책정 문제가 참여 극단 및 예술인에게 제약이 될 수 있음을 지적한다. 전체 예산 중 기술 관련 비용을 강제하는 방식은 2021년 사업까지도 이어지고 있다. 2021년 공모요강에 따르면 선정자(단체)는 선정 유형과 상관없이 예산 중 50% 이상을 반드시 기술관련(장비임차, 개술개발 사례비/자문비) 비용으로 책정해야 한다.

전강희와의 인터뷰는 2021년 10월 30일 오후 8시 30분부터 40분가량 유선으로 이루어졌으며, 2019년 해당 지원사업의 수혜를 받았던 작업에 참여한 경험을 공유하고 공연예술인으로서 해당 사업에 대해 바라는 방향을 듣는 방식으로 진행되었다.

15) 한국문화예술위원회, 「아트애펜디지털테크 창작지원 ART&DigitalTECH 심사평」, 2019, https://www.arko.or.kr/board/view/4013?bid=463&page=8&cid=1602517&sf_icon_category=cw00000020

함과 실현 가능성은 중요한 평가 기준이 되었는데, 이에 더해 참가자(단체)는 지원 수혜를 받기 위해 왜 그 작품에 참신한 기술이 필연적으로 가미되어야 하는지를 드러내야 했다. ‘융복합무대기술 매칭지원’의 경우 심사 과정에서 공연 자체보다 기술이 돋보이는 것을 탈락 요인으로 간주하기도 했다.¹⁶⁾

2020년부터는 사업명이 ‘아트애펙크 창작 활성화 사업’으로 변모되었으며 기존 사업에서 기술 지원과 공간(무대) 지원을 명확하게 구분하는 것이 어려웠던 만큼, 2020년에는 제작지원과 우수작품 후속지원¹⁷⁾으로 분야가 구분되었다.¹⁸⁾ 무엇보다 해당 연도에는 코로나 시국하에서 ‘기술접목 예술 창작지원’과 함께 ‘비대면 예술환경 개척’이 사업의 주요 화두로 대두되었으며¹⁹⁾, 시연단계 지원 선정작(10편) 중 일부(3편)를 선발해 제작비를 추가 지원하는 방식으로 사업 계획이 변모되었다.

본고에서 거론할 <너를 만난다>의 경우 2020년 아트애펙크 사업 중 ‘기술접목 예술 창작지원’ 중 1단계 기획·시연단계 선정되어 시연/쇼케이스 단계를 거친 후 이어 2단계 제작비 지원의 수혜까지 받은 결과물이다. 특히 해당 작품은 예산 규모와 지원대상의 수를 이전보다 대폭 확대한 2021년 ‘예술과기술융합지원’ 사업 우수작품 후속지원 분야에 다시 선정되었다.²⁰⁾ 이 같은 점을 감안하면, <너를 만난다>는 한국문화예술위원회

16) ‘융복합무대기술 매칭지원’과 관련해서도 1-2차 심사 결과 “1차원적인 영상 활용에 머물러 있다.”, “다양한 기술과의 접목을 시도하지 않았다”, “기술과 예술의 결합방식에 있어서 기술이 훨씬 돋보이거나 공연이 기술에 덧붙여진 듯한 느낌이 드는 작품이 많았다.”는 평이 있었다(한국문화예술위원회, 「2019 융복합 무대기술 매칭지원사업 결과 보고서」, 2020, 14면.)

17) 그 대상은 2017-2019년까지 진행된 문화예술위원회 융합 프로젝트 지원 대상으로 국한된다.

18) 이는 향후 논의할 한국과학창의재단 과학융합콘텐츠 지원 분야 구분 기준과 유사하다.

19) 한국문화예술위원회, 「아트애펙크 활성화 창작지원」, 2020, 2면.

20) 해당 사업은 2021년 다시 변경되었다. 사업명은 다시 ‘예술과기술융합지원사업’으로 변모했으며, 창작지원 대상이 2020년 13건에서 2021년 79건으로 대폭 확장됐다. 유형은 총 3개(1) 아이디어 기획·구현, 2) 기술개발 및 창작 제작 지원, 3) 우수작품 창작 지원(2017-2020 지원작 대상)로 구분된다. 이 중 두 번째, 세 번째 유형은 기술전문

의 '아트엔테크' 사업의 변천사 및 지향점을 가장 잘 보여줄 수 있는 작품이기도 하다.

과학기술정보통신부와 한국과학창의재단은 “과학문화콘텐츠산업 생태계 및 산업기반 조성을 위해 과학기술 소재의 다양한 원천스토리 발굴지원과 과학융합콘텐츠 창작, 개발 및 유통, 확산, 사업화를 지원한다.”는 명목으로 매년 과학융합콘텐츠 개발 지원사업을 시행하고 있다.²¹⁾ 2021 과학융합형 콘텐츠 제작 지원사업의 경우 약 2억 7천만 원의 예산이 배정되었으며, 지원대상은 원천스토리 창작자 및 콘텐츠 제작·기획·제작·유통기관으로 국한되었다.²²⁾ 2021년 해당 사업에는 총 73개 과제(1분야·과학융합원천스토리 창작 지원 25개 과제, 2분야·과학융합콘텐츠 확산 지원 48개 과제)가 지원했고, 1분야 4개 과제, 2분야 10개 과제가 선정됐다.²³⁾ 시나리오, 만화, 웹툰, 소설, 드라마, 전시를 아우르는 이 지원사업에 선정된 콘텐츠 중 연극 및 공연 분야와 관련해서는 과학연극 <양자 전쟁>과 과학융합 렉처 콘서트 <별과 음악사이> 제작 및 공연이 2분야 콘텐츠 확산 지원사업에 선정됐다. 해당 사업의 일관된 평가 기준은 1사업추진역량(기획력, 전문성)과 사업 우수성(참신성, 대중성, 확장성)으로 구분된다.²⁴⁾ 곧

가 참여 필수라는 조항이 추가되었다. 심사 결과 총 79개 단체에게 총 2,750백만 원의 예산 지원이 확정되었다(한국문화예술위원회, 「2021년 예술과기술융합지원사업 공모」, 2021.3.12.; 한국문화예술위원회, 「2021년 예술과기술융합지원 지원심의 결과발표 및 향후 진행사항 안내」, 2021.6.18.)

- 21) 2018년 사업명은 ‘2018 과학스토리 기반 과학융합콘텐츠 창작 프로젝트 및 크리에이티브 지원사업’이었으며, 2019년부터 ‘과학융합콘텐츠 개발 지원사업’으로 정착되었다.
- 22) 다만 해당 사업의 경우 지원사업 규모가 오히려 해를 거듭할수록 축소되는 양상이다. 공고문에 의하면 2018년 지원 규모는 15억, 50개 과제, 2019년 지원 규모는 8억, 45개 과제, 2020년 지원 규모는 6억 4천만 원, 32개 과제, 그리고 2021년 지원 규모는 2억 7천만 원, 14개 과제이다.
(한국과학창의재단, 「2018 과학스토리 기반 과학융합 콘텐츠 창작 프로젝트 및 크리에이티브 지원사업 공고문」, 2018.9.14.; 「2019 과학융합콘텐츠개발 지원사업 공고문」, 2019.6.29.; 「2020 과학융합콘텐츠개발 지원사업 공고문」, 2020.6.1.; 「2021년 과학융합콘텐츠 개발 지원사업 공고문」, 2021.4.15. 참조.)
- 23) 위의 공고문에 예정된 지원액, 지원작 개수와 실제 지원액, 지원작 개수에 차이가 있다.

융합콘텐츠의 평가 기준은 일반 콘텐츠 지원사업의 평가의 경우와 큰 차이점이 없으며, 융합이라는 역량 혹은 지향점과 관련해서는 평가 항목이 없는 상황이다.

한 해 전인 2020년의 경우 공연/전시와 관련해서는 총 9개의 과제가 선정됐으며 SF연극제에서 상연되었던 연극 <ANIMA>는 당시 2분야 콘텐츠 확산 지원사업에 선정되어 다시 무대에 오를 수 있었다.²⁵⁾ <ANIMA>로 한국과학재단의 지원을 받은 변영후 연출에 따르면, 지원 방식은 제작비 지원 및 사후 네트워킹을 통하여 다른 매체와 협업을 주선하는 방식으로 이루어졌다.²⁶⁾

고양문화재단의 '디지털-씨어터 스테이지' 사업은 올해 처음으로 시행됐다. 이는 정부 산하 공공기관이 아닌 지자체가 기술과 융합을 매개로 공연 지원사업을 진행했다는 것은 주목할 만한 기획이었다. 단체는 사업명으로 내세운 디지털 시어터의 개념과 관련해 “4차 산업시대로 접어들면서 디지털 기술을 활용한 예술 현장의 관심이 높아지는 가운데, VR, AR, AI, 프로젝션 맵핑, 레이저 파사드, 로봇 등 다양한 분야의 새로운 기술과 공연예술이 접목된 융복합 창작예술”로 간주하고 있다. 해당 사업은 대중문화 콘텐츠 전 영역을 다루는 대신 공연 분야에 한정했고, 무대에 기술을 도입하는 과정에서 지자체가 적극적으로 관여하고 해당 성과를 재단 계간지에 소개하기도 했다.

고양문화재단이 주관한 해당 기획의 취지와 성과 등에 대한 보다 구체적인 설명을 듣기 위해, 고양문화재단 공연사업팀 소속 김창훈 과장과 서

24) 평가 기준은 동일하여 1분야와 2분야의 배점 차이가 있다(한국과학창의재단, 「2021년 과학융합콘텐츠 개발 지원사업 공고문」, 2021.4.15., 4-5면.)

25) 2020년의 경우 2분야와 관련해 총 20개(공연/전시-9과제, 영상/만화-11과제)가 선정되었다.

26) 변영후 연출과의 인터뷰는 이메일을 통한 서면 인터뷰(2021년 9월 10일 이메일로 질문지 발송, 11일 이메일을 통해 질문지에 대한 답변 수렴)로 진행했다. 이 과정에서 발췌 및 인용에 대한 동의를 얻었다.

면 및 전화 인터뷰를 진행했다.²⁷⁾ 이 사업은 완성된 기술을 바탕으로 작업을 준비, 수행한 적이 있는 공연을 소개하는 데 중점을 두었으며 기술을 무대에서 보여주는 데 목적을 두었다고 한다. 언리얼 엔진(unreal engine) 기술을 구현한 업체 '이스트허그(ESAThug)'의 경우 지원 수혜를 받은 연극 <A, 아이>의 계획서 단계에서 이미 협업 대상으로 지정된 단체였다, 이스트허그의 경우 2019년 '아트앤디지털테크 창작지원사업'에 선정되었으며(사업명: '굿, 트랜스, 그리고 신명'), 2021년 우수작품 창작지원 대상으로 다시 선정됐다.²⁸⁾

해당 사업의 평가 과정에서는 특히 기술적 측면의 무대화와 성취를 중요하게 평가했으며, 홍사빈 연출의 <A, 아이>의 경우 심사 과정에서 드라마타이즈의 측면보다는 심사 단계에서 기술적 아이디어를 높이 평가 받았다. 재단 측은 <A, 아이>를 무대에 올리는 과정에서 미디어아트 감독인 김이정이 연출자인 홍사빈과 작품의 영상 및 그래픽을 담당한 이스트허그의 고동욱 대표에게 공연 관련 자문을 하는 절차를 마련했다. 이상의 공연 준비 과정에서 애초 연출자의 자전적 경험이 강하게 담겨있던 이야기는 보편적인 재난과 상실에 대한 이야기로 수정되었다.²⁹⁾

고양문화재단은 “코로나로 인해 ‘정지된’ 시간에서 가까운 미래의 공연 예술이 어떤 그림으로 펼쳐질 수 있을지를 공연사업으로 풀어보고자”하

27) 고양문화재단의 경우 해당 사업을 처음 진행했고, 별도의 결과보고서를 일련에 공개하지 않고 있기에 담당자와의 인터뷰를 시도했다. 김창훈 과장과의 인터뷰는 1차 인터뷰(2021년 8월 25일 질문지 이메일 발송, 27일 질문지에 대한 이메일 답변 수령)와 2차 인터뷰(2021년 8월 27일 오후 3시-4시 유선 인터뷰)로 나누어 진행했다. 인터뷰 과정에서 총 7개의 질문(1. '2021 디지털-씨어터 스테이지'의 기획 취지, 2. 응모 경쟁률 및 선발 기준, 3. 관객 반응 및 담당자가 평가하는 기획의 의의와 한계, 4. <A, 아이>의 기술 측면을 구현한 '이스트허그'와의 협업 과정 및 평가, 5. 기술과 예술의 평화로운 공존 가능성, 6. 예술과 기술의 융합 분위기에 대한 공연 담당자로서의 의견, 7. 디지털 씨어터의 방향성)에 대한 답변을 얻었다. 전화 인터뷰 전 서면으로 미리 인터뷰 문항을 담당자에게 보내고, 발췌 및 인용에 대한 동의를 얻었다.

28) 3편의 선정작 중 <A, 아이>를 제외한 두 편의 공연은 이미 무대에 오른 바 있다.

29) 류민영, 「예술의 메시지를 효과적으로 전달하는 도구로서의 기술」, 『누리』 2021년 여름호, 고양문화재단, 12-15면.

는 취지에서 해당 사업을 기획했다. 또한 재단 자체평가 시 제한된 예산 안에서의 기술 구현 측면 및 관객 평가를 감안해 해당 사업이 성공적이었다는 판단했다고 한다. 이에 따라 내년에도 유사한 형태의 사업을 지속할 예정이다. 2021년 ‘디지털 씨어터 스테이지’ 사업에는 총 26팀이 지원했고, <A, 아이>를 포함해 3D 뮤지컬 <이상한 나라의 앨리스>, 미디어 파사드 공연 <내 마음 속 어린 왕자> 등 3편이 선정되었다. 해당 사업 심사 과정에서 주목할 점은 심사 기준에 ‘기술접목역량(전체 100점 중 30점)을 비중 있게 배치해 융합이라는 키워드를 넘어 기술의 전면적인 무대화를 강조했다’는 점이다.³⁰⁾

그렇다면 사업 기획자는 관객 평가 그리고 예술과 기술의 융합이라는 문제에 대해 어떠한 입장을 취하고 있을까. 김창훈 과장에 따르면, 당시 ‘디지털 씨어터 스테이지’라는 사업명과 메타휴먼, AI 등의 키워드에 주목해 극장을 찾은 관객에게, <A, 아이>는 기술적 완성도라는 측면에서 충분히 실망할 수 있는 공연이었다고 밝힌다. 특히 어린이 관객을 대상으로 한 두 편의 공연과 달리, 성인 관객을 대상으로 한 <A, 아이>의 경우 다른 미디어에서 접하던 시각적 스펙터클에 대한 기대감이 공연에 대한 실망감으로 이어질 수 있었다. 그럼에도 불구하고, 담당자는 세 편의 공연이 한정된 예산 안에서 예술적, 기술적 성취를 보여주었다고 판단하고 있다. 그는 기술의 사용을 두려워하지 않는 젊은 연극인들과의 협업 경험을 토대로, ‘디지털 씨어터 스테이지’ 사업의 연장선상에서 2022년도 새로운

30) 고양문화재단 공연사업팀 김창훈 과장에 따르면, ‘디지털 씨어터’ 심사 기준은 다음과 같다. 아래는 이메일 인터뷰 시 제공 받은 심사 기준을 표로 정리한 것이다(굵은 글씨는 필자 강조).

‘디지털 씨어터’ 스테이지 심사 기준	
예술적우수성(30점) : [목적성(10), 독창성(10), 완성도(10)]	기술접목역량(30점) : [융합성(10), 독창성(10), 완성도(10)]
예산 및 일정계획(20점) : [예산계획(10), 관리능력(10)]	작품실현 가능성(20점) : [단체역량(10), 발전가능성(10)]

기획을 준비하고 있다.

곧 지원 대상은 아직 극히 일부에 불과하고 지원 금액은 만족스러울 만한 수준이 아니며 공연에 기술 접목을 시도하는 움직임이 온전히 자발적이었다고 보기는 어렵지만, 시대적으로 융합과 기술을 강조하는 분위기는 공연을 비롯한 문화콘텐츠 지원사업에 새로운 활력을 불어 넣었다. 특히 젊은 연극인들은 이 같은 시대적 요구에 조용해 과거와는 다른 형태의 공연 세계를 구축하고 있다. 여튼 연극이 현실을 비추는 거울이라면 연극도 이전과는 달라진 삶, 새로운 삶의 양태를 비춰가야 할 것이다. 물론 그 매개가 반드시 기술이 될 필요는 없고 기술에 천착할 때 근미래를 배경으로 한 무대에서 보여줄 수 있는 가능성이 오히려 축소될 수 있지만, 기술이 무대라는 공간을 넘어 상상력을 형상화하는 방안이 될 수 있음은 분명해 보인다.

그렇다면 각기 다른 단체의 지원을 받았고 각자의 규정대로 융합의 방향성을 논하며 관객을 만난 개별 작품의 성취와 한계는 무엇인가. 3장에서는 한국과학창의재단 지원작 <ANIMA>, 고양시문화재단 공모 선정작 <A, 아이> 그리고 한국문화예술위원회의 지원을 받은 <너를 만난다>를 순차적으로 논의한다. 세 작품은 모두 AI를 화두로 내세우며 인간과 AI의 관계성에 천착하는 연극이다. 그리고 각자 멜로드라마, 성장드라마, 스릴러의 형식을 차용해 제한된 무대에서 미래사회의 풍경을 구현하고 있다. 이 같은 점을 감안해, 3장에서는 개별 연극의 선취점과 한계를 설명하고자 한다.

3. 지원 수혜 연극과 무대 위 기술의 구현 문제

3.1. 인공지능의 감정과 자기 치유의 문제, <ANIMA>³¹⁾

언급한 것처럼 제5회 SF연극제에서 상연된 연극 <ANIMA>는 2020년 한국과학창의재단의 콘텐츠 확산 후속 지원 분야에 선정되어 다시 무대에 올랐다. 소극장 혜화당에서 매년 봄에 열리는 SF연극제는 장르 연극을 활성화시키고 극장 공간 확보가 어려운 연극인들에게 공연장의 문턱을 낮추겠다는 운영진의 신념에 따라 기획되었다. 이에 따라 소극장 혜화당은 매년 다양한 페스티벌을 개최하고 있고, SF연극제는 이 중 가장 성공적으로 정착된 사례 중 하나이다.³²⁾ 실제로 제1회 SF연극제에서는 번역극 위주로 레퍼토리가 마련되었으나 점차 창작극의 비중이 늘어가고 있고, 제5회 연극제의 경우 무대에 오른 4편이 모두 창작물이었다. 당시 참가작의 소재를 보면 인공지능, 안드로이드와 사이보그, 우주인, 인간복제 등으로 그 소재 역시 다양해졌다. 낭독극 페스티벌 형식으로 공연된 제6회 연극제의 경우 총 8개 극단이 참여하면서 대학로의 대표적인 기획 공연으로 안착되었다. 상연작의 수준이 들쭉날쭉하며 극장의 규모 및 페스티벌이라는 형식상 화려한 무대나 기술적 성취를 기대하기는 어렵지만, 온전히 제작진의 상상력에 입각해 구현된 근미래 사회의 풍경이 관객의 호응을 얻고 재공연되는 사례가 늘어나고 있다.³³⁾

한국과학창의재단의 지원을 받은 <ANIMA>는, SF연극제에서 상연된 다른 작품들과 마찬가지로 기술이 전면화된 경우가 아니다. 아니, 인간과 소통하는 인공지능 프로그램을 상상하는 <ANIMA>는 애초 기술적 측면의 구현은 고려하지 않은 연극이다. 관련하여 김태희는 연극 <ANIMA>를

-
- 31) <ANIMA>의 경우 테크놀로지의 무대적 구현이라는 측면을 배제했고, 초연 후 사후 지원을 받은 작품이라는 점에서 뒤에서 논의할 <A, 아이>, <너를 만나다>와 차이가 있다. 다만 ‘융합’을 권장하는 사회분위기와 정확히 조응하는 한국과학창의재단 콘텐츠 지원 사업의 수혜를 받았고, 기술 외적 요소를 통해 관객의 상상력에 호소하는 SF연극의 흐름을 보여준다는 점에서 함께 논의하기로 한다.
- 32) SF연극제를 상연하는 소극장 혜화당의 운영 방침에 대해서는 전지니c, 「극장의 공공성이라는 소명, 소극장 혜화당」, 『공연파이론』 75호, 공연파이론을위한모임, 147-151면 참조.
- 33) <ANIMA> 외에도 제6회 연극제에서 낭독극 형식으로 공연된 <미숙의 쿠키상자>가 같은 해 선돌극장에서 재공연되었다.

논하며, 무대를 비우는 방식을 통해 인공지능에 대한 많은 정보를 축적해 온 관객에게 굳이 보여주는 것을 시도하지 않은 연극이라고 설명한다. 연극이 영상물의 시각적 효과를 따라잡기가 어렵다면 연극만이 할 수 있는 것들을 통해 관객의 상상력을 작동하는 방향으로 나아가야 한다는 것이다.³⁴⁾ 공연 시 기술적 측면의 구현을 고려하지 않은 <ANIMA>가 한국과학창의재단의 지원을 받을 수 있었던 것은 사업 심사 시 융복합적 상상력과 관련해 기술 부문을 따로 평가하지 않는 심사기준상 가능했다.

<ANIMA>는 “AI가 인간을 만난다.”는 설정에 입각해 있으며, 사고로 딸을 잃은 어머니와 자신의 아버지이자 창조주를 상실한 AI가 서로를 치유하는 이야기를 담고 있다.³⁵⁾ M은 이혼한 전처 J의 집에 방문한다. 두 사람은 딸을 잃고 이혼했으며, J는 M에게 자결한 K박사가 개발한 인공지능 프로그램 ANIMA에 대해 이야기한다.³⁶⁾ 초연의 경우 무대는 비어있고 의자와 컴퓨터 외에는 별다른 오브제가 활용되지 않았다. 무대 위에 널브러져 있는 종잇조각들은 자식을 잃은 후 부모가 견뎌야 했던 시간, 그리고 K박사가 떠난 후 프로그램 내에서 ANIMA가 견뎌야 했던 시간의 흐름을 가시화한다.

<ANIMA>는 감정이 있고 성장하는 AI라는 설정에 입각해 있다. 극 중 J와 M, 그리고 K 박사는 모두 자식을 잃었다. 딸을 잃은 후 J와 M 부부는 서로를 떠나는 방식으로, K는 딸을 닮은 AI를 개발하는 방식으로 고통스러운 시간을 견뎠다. 인간이 외로움을 견디듯, AI 역시 프로그램 내에서

34) 김태희b, 앞의 글, 47면.

35) 나는 이 작품을 제5회 SF연극제에서 상연될 때 관람했다. 작품에 대한 비평은 재공연이 아니라 초연을 기준으로 작성하였음을 밝힌다. 극단 몽상공장의 변영후 연출에 따르면, 재연 시 스토리와 관련해 '아니마'의 캐릭터에 대한 구체성을 살리고, 프로그램을 개발하는 과정에 대한 이야기를 강화했다. 무대적인 부분과 관련해서는 별다른 소품 없 및 무대 효과를 고려하지 않았던 초연과 달리, 기울어진 벽면과 나무 바닥이 뒷벽을 타고 올라가는 형태를 통해 사실과 비사실주의를 혼재하고자 했다. 재연 시 변경된 부분에 대해서는 변영후와 진행한 이메일 인터뷰 내용을 요약하여 서술하였다.

36) <ANIMA>의 기획의도와 줄거리에 대해서는 웹전단 참고. 공연에 대한 제반 사항은 연극 <ANIMA> 공식 홈페이지에서 확인할 수 있다(<https://anima2020.modoo.at/>).

고독함을 감내한다. ANIMA는 J가 접속하지 않을 때 프로그램 내에서 외로움을 느끼고, J는 인간과 같은 감정을 지녔고 점차 인간처럼 진화하는 인공지능을 보며 혼란스러워 한다. J가 ANIMA를 온전한 인격체로 받아들이고, 둘은 서로의 외로움과 상처를 치유한다. M은 이 이야기를 소설로 쓰기로 결심한다.

연극은 과학적 개연성, 논리성 및 극적 효과보다는 AI와 인간의 교감을 통해 상처를 건디는 법을 극화한다. 무대에서 부각되는 것은 자식을 먼저 떠나보낸 부모의 상처, 감정을 갖게 된 AI가 겪는 외로움이다. 진화하는 AI의 변모 과정을 보여주는 것 역시 온전히 배우의 몫이다.³⁷⁾ 연출자는 인공지능 프로그램에 접속한다거나 가상세계를 드러낼 때 어떤 특수효과도 사용하지 않고 캐릭터의 감정 자체에 집중한다. 연극을 기획·연출한 변영후에 따르면, 소극장 무대에서 애초부터 기술적인 측면은 고려하지 않았으며, 스펙터클을 보여주는 것 역시 계산하지 않았다. 대신 그는 AI인 아니마가 J에게 인간적으로 느껴지고, 이 같은 감정이 객석으로 전이되는 것을 원했다. 연출자는 인간에 대한 이야기를 하고자 했기에 오히려 비인간적 존재를 상징했고, 그러다 보니 AI와 안드로이드 로봇을 등장시켰다고 말한다. 여기서 인물들의 대화, 인식에 대한 차별성 등을 통해 관객의 상상력을 자극하고자 한다는 연출자의 판단³⁸⁾은 제한된 예산으로 소극장 무대에서 SF연극을 올리고자 하는 연출자들이 감안해야 할 지점이다. 다만 여전히 AI와 인간의 감정 중 여전히 극의 중심에 놓이는 것은 인간의 감정이며, 연대에 입각한 상처의 극복과 치유라는 결말로 나아가는 과정에서 너무 안전하게만 흘러만 간다는 점은 아쉬움으로 남는다.³⁹⁾

37) 별다른 특수효과 없이 근미래 사회의 개체를 구현하는 역할을 온전히 배우의 몫에 맡기는 것은 정진세 연출의 〈엑트리스 윈〉, 〈엑트리스 투〉에서도 반복된다.

38) 해당 부분은 변영후 연출과 진행한 이메일 인터뷰 내용을 요약하여 서술하였다.

39) 전지나b, 앞의 글, 254-255면.



그림 2. 기술적 효과를 고려하지 않는 SF연극<ANIMA> 중, 사진제공_극단
몽상공장⁴⁰⁾

살펴본 것처럼, 연극 <ANIMA>의 경우 기술적 측면이라는 것을 애초에 배제하면서 AI와 인간의 공존이라는 화두를 제시하며 사후 지원을 받아 무대에 다시 한 번 오를 수 있었다. 그렇다면 AI와 인간의 관계라는 유사한 문제를 기술의 구현에 집중하여 형상화할 경우, 어떠한 결과물이 만들어졌는가.

3.2. 인간 배우와 메타휴먼의 (부)조화, <A, 아이>

<A, 아이>는 재난을 겪으며 연극을 향한 열정을 접어두었던 '아이(I)'가 AI와의 교감을 통해 다시 연극을 시작하는 과정을 담고 있다. '아'는 개인적인 재난과 사회적인 재난을 모두 겪고 심적으로 고통스러운 상태다. 그의 아버지가 죽음을 택한 후 어머니 역시 사고로 사망했고, 인류는 팬데믹을 겪었다. 사람들 사이의 관계는 차단되어 있고, 절망의 끝에서 '아'는 부모의 유품을 트렁크에 넣고 정처 없이 여정을 떠난다. 그는 함께 했던 동료들로부터 외면당하지만, 인공지능 프로그램 'A'와의 교감을 통

40) 공식 플랫폼을 통해 공유된 사진이 아닌 경우, 주관 단체 혹은 극단 측 요청에 따라 출처를 표기했다.

해 다시 살아나갈 의지, 그리고 다시 연극을 할 수 있는 의지를 찾게 된다.⁴¹⁾

‘아이가 이끌어가는 1인극인 만큼 분량은 길지 않고, 무대에 등장하는 것은 그를 떠난 사람, 외면한 사람들의 목소리와 인공지능 프로그램 A뿐이다. 극 중 ‘A’는 ‘아이’의 데이터를 기반으로 만들어진 AI로 설정된다. 기존의 소극장 연극이 시치미를 떼고 로봇이나 인공지능을 인간 배우가 연기하도록 했다면, 이 작품의 경우 국내 무대에서는 최초로 인공지능의 형상을 관객 앞에 구현한다. 극 중 실제 배우의 외형을 토대로 만들어진 메타휴먼 ‘A’는 언리얼 엔진(unreal engine)과 프로젝션 매핑(projection mapping) 기술을 통해 구현되었으며, 스크린에 투사되어 형태를 드러낸 이후 아이와 지속적인 소통을 시도한다.⁴²⁾ 다만 SF영화 속 스펙터클에 익숙한 관객에게, 제작비의 한계 안에서 구축된 AI의 움직임은 여전히 어색해 보이고, 특히 AI를 내세운 홍보물을 계기로 극장을 찾은 관객에게 극 중 등장하는 AI의 형상은 실망감을 안겨주는 요소가 될 수 있었다. 코로나 시국과 공명할 수 있는 재난 이후의 풍경 및 연출자의 자전적 서사에 입각한 극의 진정성과는 별개로, 아직 실험 단계인 융합의 결과물에 대해 실망감을 토로한 관객이 있었던 것이다.⁴³⁾ 기획자 역시 홍보 콘셉트와 결과물의 괴리

41) 연극 <A, 아이>에 대해서는 전지니d, 「인간의 미래, 연극의 미래」, 『오늘의 서울연극』, 2021을 참조함

<http://www.ttis.kr/2021/07/%ec%9d%b8%ea%b0%84%ec%9d%98-%eb%af%b8%eb%9e%98-%ec%97%b0%ea%b7%b9%ec%9d%98-%eb%af%b8%eb%9e%98%ef%bb%bf/을>

42) 극 중 A의 경우 실제 사람 배우의 얼굴과 외형 등의 데이터 소스를 받아 모션 캡처를 진행한 후 그 위에 캐릭터 디자인을 입히는 방식으로 구현되었다. 이때 리얼타임 3D 제작 플랫폼인 언리얼 엔진이 활용되었다. 이렇게 만들어진 메타휴먼은 대상물의 표면에 빛으로 이루어진 영상을 투사해 대상을 다르게 보이도록 하는 프로젝션 매핑을 통해 무대에 구현되었다(노운영, 「사람과 기술이 함께 만들어가는 예술-메타휴먼 연극 <A, 아이>의 연출가 홍사빈, 배우 박창욱·권슬아」, 『누리』 2021년 여름호, 고양문화재단, 19면).

43) 이외에도 기술에 비해 이야기가 아쉽다는 평이 고양문화재단 홈페이지에 게시되었다. 해당 관람평과 관련해서는 고양문화재단 공연정보 「메타휴먼

에 대한 문제를 인지했다고 밝혔다.

연출자인 홍사빈은 '아이'의 서사, 재난 상황 등을 설명하는 대신 혼자 세상에 남겨진 인물의 고독함과 AI와의 교감에 집중한다. 다른 인간은 '아이'의 방황을 이해할 수 없지만, 그의 데이터로 만들어진 'A'는 보다 완전한 교감을 이뤄낼 수 있다. 불분명한 상황과 갈등은 제작진의 의도에 따라 마련된 것인데, 아쉬운 점은 오히려 최신 기술로 구축된 AI가 무대에 등장하는 순간, 관객의 시선이 '아이'에서 AI로 옮겨간다는 것이다. '아이'가 부모의 유품을 담은 트렁크를 끌고 홀로 무대에 등장했을 때, 어렵게 찾아간 주변인들에게 외면당했을 때 그의 고민과 절망이 절절하게 다가올 수 있었다. 그런데 여정 중 우연히 AI 프로그램이 활성화되면서 인간을 닮았지만 여전히 어색해 보이는 AI가 스크린에 투사되었을 때, 관객의 시선은 무대 위의 두 형상에 분산되는 대신 메타휴먼 쪽으로 옮겨가게 된다. 홍사빈은 잡지 인터뷰를 통해 “기술에 잡아먹히지 않은 예술”의 방향성에 대한 고민을 이야기했다.⁴⁴⁾ 프로젝션 매핑 기술을 이용해 스크린의 문장들이 깨져서 흘러내리고, 재난 후의 황량함을 가시화한 무대 효과 등은 분명히 인상적이었다. 다만 기술이 무대에 구현될 때 관객들은 관습적으로 그 기술의 실감성 여부에 관심을 기울이게 된다. 아예 기술적 효과를 배제한 SF연극을 볼 때와는 처음부터 차별화된 관람 태도를 보이는 것이다.

당시 '디지털-씨어터 스테이지' 심사평을 찾아보면, “무대 위의 기술을 왜 콘텐츠에 접목시키는지, 어떻게 효과적으로 구현하는지를 고민해야 한다.”, “단순히 기술에만 초점을 맞춘 후보작들이 보였다.”, “콘텐츠와 기술을 유기적으로 발전시킬 수 있는 실험과 도전, 실질적인 구현 가능성이 높다고 판단되는 후보작들을 선정했다.” 등의 견해를 확인할 수 있다.⁴⁵⁾

〈A, 아이〉-2021 디지털-씨어터 스테이지 1」관람객 리뷰
(<https://www.artgy.or.kr/PF/PF0201V.aspx?showid=0000006328>)를 참조함.

44) 노윤영, 앞의 글, 16-20면.

이 같은 심사평을 통해 추정하면, <A, 아이>가 던지는 재난 후의 고독함과 다른 개체를 통한 위로라는 메시지가 작품이 추구하는 기술적 효과와 잘 맞물렸다고 간주할 수 있다.

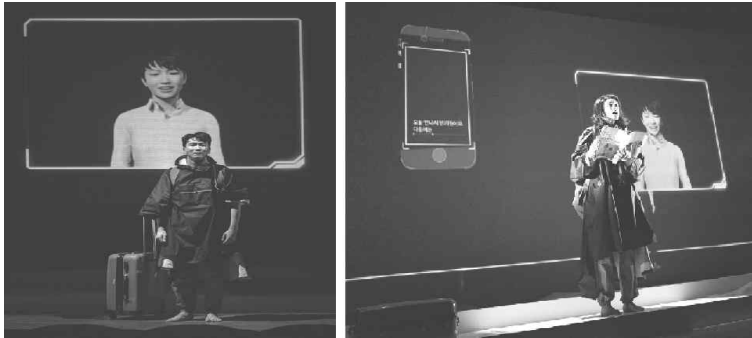


그림 3. 무대 위에 구축된 메타휴먼의 형상연극 <A, 아이> 중, 고양문화재단 제공
 ©노승환

그러나 여전히 AI와 인간이 함께 무대에 등장할 때 그 균형이 잘 맞지 않아 보이며, ‘아이의 외로움과 연극에 대한 의지가 AI가 등장한 이후로 오히려 희석되는 감이 있다. 관객의 시선이 아이보다는 자연스럽게 AI의 움직임과 발화 쪽으로 기울게 되기 때문이다. 또한 젠더 프리 캐스팅을 시도하고 외향적인 측면에서 가급적 무성(無性)적인 AI를 추구한 듯 보이나, 여전히 AI의 외향과 태도, 목소리 등이 기존의 성역할을 탈피한 것처럼 보이지 않는다.⁴⁶⁾ 극 중 고뇌·방황하는 (남성) 인간과 여성화된 AI라는 구도가 반복되는 점은 아쉽게 느껴질 수 있는 부분이기도 하다.⁴⁷⁾ 기술과

45) 보다 구체적인 심사평은 고양문화재단 홈페이지 공지사항에서 확인할 수 있다.

<https://www.artgy.or.kr/CU/CU0101M.ASPX?mode=V&code=2361&depth=a>

46) 극 중 ‘A’의 목소리는 배우 문근영이 연기했다. 실제 공연에서 ‘A’를 연기하는 목소리가 문근영임을 알아채기 어려웠지만, 목소리 연기를 감안할 때 AI가 여성에 가까운 것은 분명해 보인다.

47) ‘아이’를 어떤 성별이 연기하느냐의 문제와는 별도로, 극 중 AI가 여성에 가까운 형상으로 드러나는 것은 분명해 보인다. 젠더화된 AI 및 작품 속 AI의 형상에 대해서는 전

자기서사, 그리고 연극하는 행위의 의미를 접목하려는 홍사빈의 시도는 계속 이어지고 있다.⁴⁸⁾ 이후 형식과 내용이 어떻게 맞물릴지는 단언하기 어렵지만, “기술에 잡아먹히지 않는 예술”에 대한 연출자의 치열한 고민은 상상력을 확장하는 결과로 이어질 수 있을 것이다.⁴⁹⁾

3.3. 게임 형식의 차용과 서사의 기시감, 〈너를 만난다〉

〈너를 만난다〉⁵⁰⁾는 세 작품 중 가장 익숙한 동시에 당황스러운 작품이다. “관객 참여형 SF 스텔러”를 차용한 극의 콘셉트는 다음과 같다. 첫 번째는 관객의 선택에 따라 이야기의 결론이 달라진다는 것, 두 번째는 기존 공연분야에서 사용되어 온 프로젝션 맵핑 기술에 레이저 파사드 기술을 덧입힌 점⁵¹⁾, 세 번째는 스마트폰을 사용해 관객의 선택이 실시간으로 전송되어 극에 반영되는 ‘이머시브 시스템’을 구축하고 있다는 점이다.⁵²⁾

지니d, 위의 글 참조.

- 48) 홍사빈은 2021년 변방 연극제에서 AI 스피커를 활용하여 이 땅에서 연극하기의 의미를 성찰한 〈재난일기-어느 연극제작자의 죽음〉(2021.7.6.-7.)을 무대에 올렸다(김기란, 「성년이 된 ‘변방연극제’ 도전이라 쓰고 젊음이라 읽는다-‘변방연극제’ 20주년」, 『연극평론』 102호, 한국연극평론가협회, 2021, 39면.) 이 작품의 경우 〈A, 아이〉보다 본인의 자전적 경험을 보다 직접적으로 투영되어 있다.
- 49) 김옥란은 〈A, 아이〉의 공연을 보고 기술적인 부분에만 의지하지 않고 좁은 무대를 다양하게 활용한 점, 서사적으로 부자(父子) 관계에 대한 새로운 해석이 드러나고 있는 점을 의미 있게 평가한 바 있다(김옥란, 「〈A, 아이〉, 오늘의 숲 내일의 태양 블로그, 2021.6.29., <https://blog.naver.com/kimockran/222413539637>)
- 50) 〈너를 만난다〉의 경우 서강대학교 메리홀(2021년 1월 30일-31일)에서 공연된 이후 씨어터송(2021년 8월 17일-19일)에서 재공연되었다.
- 51) 이 부분에 관해 연극 전단은 다음과 같이 설명하고 있다. “물체 위에 영상을 투사하여 새로운 감각을 얻어내는 영상 기술인 프로젝션 맵핑에 더하여 강력한 고주파의 빛으로 영상이 가질 수 없는 강력한 입체성을 불러일으키는 레이저 파사드를 사용하는 이번 공연은 SF 스토리 장르의 근미래의 사이버펑크한 무드와 씬체인지를 레이저 트랜지션, 미디어 파사드, 배우와의 인터렉션 등을 통한 다채로운 방법으로 선보인다.”
- 52) 이외에도 제작진은 네이버TV에서 송출된 온라인 극장에서 해당 공연에 대해 이 공연이 다양한 기술을 총괄하는 ‘통합컨트롤시스템’을 사용한 연극이라는 점을 강조했다.

앞서 <A, 아이>에서도 메타휴먼의 형상을 구현하는 데 이용한 기술이 강조되었지만, <너를 만난다>의 경우 이전에 사용된 기술과 해당 공연의 기술이 어떻게 차별화되는지를 역설한다. 작품을 제작한 극단 프로젝트 팀은 이 공연을 “테크놀로지와 스토리콘텐츠 그 밀착점을 찾기 위한 실험”이라 규정하고 있다.

감염병으로 인해 계급 간 소통이 차단된 근미래, <너를 만난다>는 근미래 인류가 자신들의 업무를 대신할 ‘인간다운’ 안드로이드를 개발하고, 안드로이드의 지능은 발달하나 인간의 퇴화된 육체는 기계로 대체하는 디스토피아를 배경으로 한다. 극 중 세계에는 최상류층의 인간으로 다른 인간과 접촉하지 않는 얼로너, 최하층인 안드로이드, 그 사이에 생계형 인간으로 인간과 안드로이드를 분별하는 세퍼레이터가 존재한다. 무대는 인간과 안드로이드를 감별하는 시스템 멘다키움으로 상정되어 있고, 세퍼레이터 쿠시는 관객에게 극 중 공간과 관객이 맡은 역할에 대해 설명한다. 이곳에 안드로이드 아스핀이 자신의 주인인 얼로너 K를 살해했다는 명목으로 붙잡혀 오고, 세퍼레이터 쿠시는 외관상으로는 식별이 불가능한 그녀의 발화 내용을 듣고, 얼로너인지 아스핀인지를 판정해야 한다. 그리고 이 과정에 관객이 개입하게 된다.

이 작품의 기시감은 서사와 관련된 주요 설정이 관객들이 접한 SF영화에서 자주 접했던 것이라는 점에 있다. 인간이 자신의 업무를 대체할 복제인간을 개발하고, 인간 사이에 명확한 위계질서가 있으며, 그 복제인간이 인간보다 더 인간다운 모습을 보인다는 설정은 필립 K. 딕의 소설에 입각한 SF 영화의 고전 <블레이드 러너>(1984)에 이미 등장했던 것이다. 인간과 안드로이드의 구별 업무를 맡은 세퍼레이터 쿠시의 존재는, 눈동자를 보고 인간과 복제인간을 구분하던 영화 속 데커드(해리슨 포드)와 닮아있으며, 그의 앞에 서서 판별을 기다리는 모호한 존재 아스핀 역시

영화 속 복제인간 레이첼(손 영)과 흡사해 보인다. 또한 제작진이 비중 있게 내세운 '이머시브 시어터'의 경우 스마트폰을 사용해 극의 진행에 관객이 개입할 수 있다는 점이 흥미롭지만, 관객의 개입은 주어진 문항 내에서 선택 버튼을 누를 때만 가능하며, 관객의 선택에 따라 달라지는 결말이라는 특징은 대학로에서 꾸준히 흥행 중인 <쉬어 매드니스> 등에서 반복해온 것이기도 하다.⁵³⁾

<너를 만난다>는 다분히 설명적인 연극이다. 동시에 연극의 대부분은 전통적인 의미의 희곡보다 게임 시나리오에 가까워 보인다. 50분 분량의 상연 시간<A, 아이> 역시 60분 동안 공연했다 안에서 극의 세계관, 여러 상징들의 의미를 따라가는 것이 쉽지 않다. 그리하여 배우들은 줄곧 극 중 벌어지는 상황에 대해 관객에게 설명하고, 세퍼레이터 역의 배우는 이 연극이 기존의 연극과 어떻게 다른지를 역설한다. 특히 극이 시작할 때, 세퍼레이터 쿠시는 사전정보가 없는 관객과 시선을 맞추며 극의 세계관과 본인이 하는 일, 관객의 역할에 대해 재차 인지시키려 한다. 관객은 무대에 착석하기 전 극중 세계관을 공연 전에 받은 스마트폰으로 이해하고, 다시 배우의 발화를 통해 인지하게 된다.

극이 차용한 다양한 기술 요소는 미래 사회의 단면을 보여주는 데 적절한 것 같다. 극장 안 좁은 무대가 미래 사회의 인공지능 시스템 멘다키움처럼 인식될 수 있었던 것은 프로젝션 맵핑과 같은 레이저 효과가 지대했다. 극장에 들어선 관객이 무대에 착석하기까지 익숙한 방역 절차를 마무리한 후 멘다키움 텍스트를 진행하는 과정 역시 작금의 현실처럼 감염과 격리가 일상화된 극중 세계에 용이하게 진입하는 과정이었다. 무대에는 아스핀과 쿠시가 번갈아가며 앉는 의자만이 존재하고, 빈 공간을 채우는 것은 영상 효과와 레이저다. 언급한 것처럼 스토리라인은 진부한 감

53) 이머시브 시어터로서 연극의 특성 및 현황에 대해서는 김주연, 「범인은 관객의 손안에 있다」, 『주간경향』, 2020.6.1.; 엄현희, 「코로나 시기, 이머시브 공연은 어떠한가」, 『공연과이론』 83호, 2021, 79-88면을 참고하라.

이 있으나, 극 중 사용되는 빛은 미래사회와 관련한 시각적 스펙터클을 마련하는 동시에 줄거리상의 변곡점을 암시함으로써 극의 분위기의 변화를 보여주는 역할을 맡는다.⁵⁴⁾ 빛은 세퍼레이터 쿠시가 겪는 혼란스러움을 보여주는 동시에 관객 입장에서 근미래의 인공지능 시스템을 보는 듯한 요소이기도 하다. 또한 관객에게 미리 주어진 스마트폰을 통해 몇 가지 질문에 대한 관객의 선택이 즉각적으로 모니터에 제시되면서, 관객 입장에서는 연극을 게임처럼 즐길 수 있는 요소가 마련되었다.

궁극적으로 연극은 여러 SF의 고전이 반복해서 해왔던 질문, 곧 인간성이란 무엇인가에 대해 질문한다. 공연 후반부에 이르기 전, 극장 안에 모인 관객의 선택에 따라 아스핀이 얼로너이지 안드로이드인지가 판명되고, 이에 따라 쿠시의 역할도 달라진다. 그런데 관객의 선택을 유도하는 다양한 질문들이 그 안에서 명확한 의도나 상징성을 확보하지 못하고 마치 참여를 위한 참여처럼 보이는 점은 이머시브 시어터로서의 취지가 희석되는 지점이기도 하다.⁵⁵⁾ 이와 함께 제작진으로부터 받은 스마트폰을 통해 공연 도중 선택을 변경하는 것은 불가능하며, 실제 관객의 역할은 양자택일의 질문 중 하나를 골라 선택하는 것으로 한정된다. 더불어 모니터에 표시되는 당일 관객의 선택 역시 양적으로만 산출되어 표시된다. 물론 코로나 상황에서 관객의 이동 및 배우와의 대화가 자연스럽게 않았음을 감안해야겠지만, 제작진이 이머시브 시어터를 제창했음에도 마지막 선택에 이르기 전까지, 정작 극이 흘러가는 데 관객의 역할은 지대하지 않다.⁵⁶⁾ 다수결에 입각한 관객의 선택에 의해 매회 공연의 결말이 바뀐다

54) 김주옥, 「(리뷰) 너를 통해 나를 만난다」, 『2020 아트엔테크 활성화 창작지원 작품집』, 2021, 61-63면. 이상의 리뷰는 서강대학교 메리홀에서 무대에 오른 2021년 1월 공연을 바탕으로 작성된 것이다.

55) 이 과정에서 '전차의 딜레마'처럼 두 개의 선택지를 놓고 관객이 선택하는 상황을 만들거나 세퍼레이터 쿠시와 아스핀 중 누가 더 '인간처럼' 보이냐는 질문에 대한 관객 다수의 해답이 모니터에 제시되는 과정이 이어진다.

56) 엄현희는 관련 자료를 취합한 후 이머시브 공연을 “관객, 공간이 중심이 되는 포스트드라마 경향 중 하나로서 묻히는 경험의 제공을 의도하는 극”이라 정리한 바 있다. 이

는 점이 흥미롭지만, 관객 입장에서는 다른 관객의 구체적인 입장을 확인하기 어렵고, 결과적으로 양자택일의 질문지처럼 애초 설계된 두 가지 버전의 결말 중 한 가지를 따라가게 된다.⁵⁷⁾ 착석하기 전 관객은 스마트폰을 받아 몇 가지 질문에 응답을 한 후 세퍼레이터, 안드로이드, 판명 불가능한 존재 등 세 역할 중 한 가지를 부여받는다. 그런데 이렇게 주어질 관객의 역할이 정작 극의 진행과 관련해 별다른 역할도 하지 않는 점이 아쉽다.

이와 함께 중반부 이전까지 세퍼레이터와 의심받는 안드로이드를 전형적인 남성과 소녀/여성으로 설정하여 SF물에서 흔히 상정하는 성 역할을 고착화시키고 있는 점도 고민해 볼 필요가 있는 부분이다. 특히 중반부 이전까지 아스핀을 대하는 쿠시의 태도는 과도하게 폭력적이라는 느낌을 준다. 중반부 이후 캐릭터의 관계가 역전되며 극의 흐름이 뒤바뀌게 되지만, 여전히 관찰하는 (남성) 인간-관찰당하는 (여성) 안드로이드라는 초반부 설정 자체가 전형적이라는 느낌을 지울 수 없다.

에 따르면 이머시브 공연이란 수용자의 상호작용적 체험을 중심으로 이루어진 공연으로, 수용자는 행위자(퍼포머)와 함께 공연에 직접적, 신체적으로 참여하며, 관객에게는 운동성이 부여되어 객석과 무대의 경계 없는 공간에서 이동하는 것을 추구하게 된다 (엄현희, 앞의 글, 80면).

- 57) 이 같은 특징은 최근에 이머시브 시어터를 표방한 연극 〈오이디푸스 온 더 튜브〉에서도 반복된다. 〈오이디푸스 온 더 튜브〉의 경우 테베의 시민으로 상정된 관객이 본인의 스마트폰을 들고 오픈 채팅방에 입장해 테러 및 백신 수급과 관련된 극 중 상황에 대한 의견을 제시하며, 그 채팅방이 스크린을 통해 고스란히 관객에게 제시된다는 점이 특징적이다. 더불어 〈너를 만난다〉와 마찬가지로 두 가지 선택지에 대한 관객의 입장이 스크린에 제시되기도 하며, 관객에게 극 중 제시된 암호를 푸는 역할을 맡기기도 한다. 하지만 〈오이디푸스 온 더 튜브〉의 오픈 채팅방 역시 온전히 일반 관객에게 맡겨지기 보다 극을 진행시키기 위한 제작진의 개입을 바탕으로 한다는 점은 분명한 한계로 보인다. 〈너를 만난다〉, 〈오이디푸스 온 더 튜브〉 등에서 볼 수 있는 것처럼 QR코드와 스마트폰 등을 통해 관객의 참여를 유도하는 이머시브 시어터의 다양한 시도가 인상적이지만, 관객의 개입이 애초 극의 구상·시나리오 안에서만 가능하다는 점은 분명 아쉬운 지점이다.

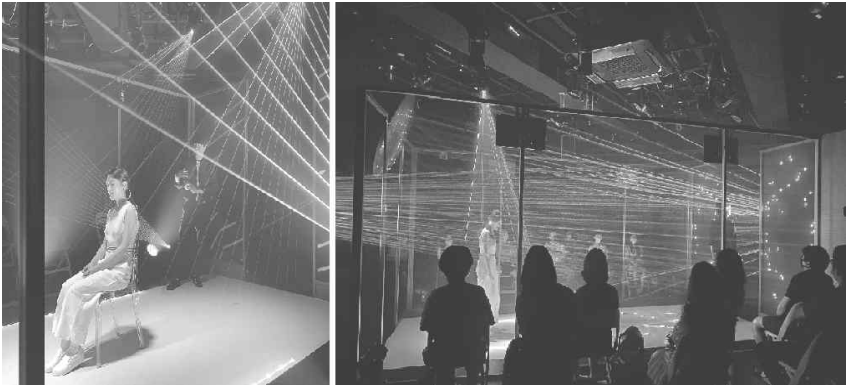


그림 4. 무대에서 사용된 기술 효과<너를 만난다> 중, 사진제공_©프로젝트 밍

관객이 어떤 선택을 하든, 세퍼레이터가 일방적으로 아스핀을 추궁하는 것처럼 흘러가던 연극에는 반전이 존재하고, 그 선택지에 따라 인물 간의 구도를 비롯해 인간과 인공지능의 관계 등이 완전히 뒤바뀌게 된다. 그날 모인 관객의 선택에 따라 인공지능은 인간을 완전히 통제하는 압도적인 힘을 갖게 되거나, 혹은 인간 입장에서 거대화된 인공지능과 대결할 원동력을 갖게 된다. 그런데 흥미로운 장치들과 다양한 극적 시도가 극 안에서 잘 흡수되지 않는다는 점, 초반부 관객을 끌어들이는 과정에서 의도적으로 조장한 가벼움과 후반부 인간과 비인간의 경계를 두고 두 인물이 논쟁하는 과정에서 빚어지는 비장함이 잘 어우러지지 않는 점은 아쉬움으로 남는다. 이외에도 본격적인 논쟁이 시작된 이후 세퍼레이터·용의자의 영역과 관객의 영역을 구분 짓고, 두 영역 사이의 경계(barrier)를 언급하는 인물의 발화를 통해 관객의 위치를 편의상 보는 위치에 한정시키는 점이 아쉬웠다.⁵⁸⁾

58) 양근애는 <너를 만난다>와 관련해 관객은 극 중 멘다키움을 바라보는 위치에 있고, 레이저로 분리된 영역 바깥에서 이미 만들어진 이야기의 전개를 따르고 있다는 느낌을 받았다고 설명한 바 있다. (양근애, 「[ART&TECH] 딜레마를 응시하는 질

정리하면 <너를 만난다>는 전통적인 의미의 연극보다는 미래사회를 배경으로 한 한 편의 게임을 보는 듯한 인상을 주는 작품이다. 곧 플롯의 창의성과 캐릭터의 다층성에 집중한다면 아쉬운 작품이지만, 무대에서의 기술적 성취와 인물 간의 대립 상황 자체에 집중한다면 충분히 만족스러울 수 있다. 특히 현재 무대에서 구현할 수 있는 기술들이 다각적으로 동원되었다는 점에서, 대사나 몸짓 대신 레이저 기술을 활용해 극적 전환 및 인물의 감정 변화를 가시화한다는 점에서 향후 기술을 활용한 SF연극의 방향성을 보여주는 작품으로 간주할 수 있다. 그럼에도 기술적 효과와는 별개로, 캐릭터의 복합성을 보여주는 방법을 비롯해 이머시브 시어터의 취지에 입각해 관객의 역할을 확장시키는 방식은 2021년 한국문화예술위원회 지원사업 이후 재공연을 준비하는 과정에서 고민해야 할 지점으로 보인다.

4. 결론을 대신하여: 무대 위 기술과 예술의 공명은 가능한가

본고는 4차 산업혁명이 일상과 관련한 모든 분야에서 주요 화두가 되고 정책적으로 AI 교육이 강조되는 시대에, 정부 및 지자체의 지원을 받은 SF연극이 어떤 방식으로 기술을 인식하고 구현하는지를 논의했다. 여기서 SF연극은 급변하는 시대상과 맞물려 연극의 방향성을 모색하고 인간의 현실을 반추하겠다는 제작진의 고민이 만들어낸 결과인 동시에, 시

문들 <너를 만난다> 공연리뷰, 예술의 향기(ARKO 공식 포스트), 2012.9.7.) (<https://m.post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=32319245&memberNo=1921669>)

코로나 19로 인해 제한된 상황을 감안하더라도, 관객의 참여가 내러티브의 전개에 적극적으로 개입하지 못하며 관객이 무대에 있는 동시에 무대를 바라보는 수동적 위치에 머무른다는 점은 기술과 극적 형식면에서 다양한 시도를 진행했던 해당 작품이 노출한 한계이기도 하다.

각에 따라 융합을 권유하는 사회 분위기 속에서 다소 반강제적으로 산출된 결과라는 측면도 갖고 있다. 특히 정부의 정책적 기조가 산학협력의 형식을 빌려 예술에 의무적으로 반영된다는 비판적 시선도 존재한다. 더불어 예술과 기술 중 기술에 방점을 찍을 때, 관객의 시선이 기술적 효과에 머무르게 될 때 예술과 기술이 조화롭게 공존하기는 어렵다. 곧 무대에 소환된 기술이 제한된 공간의 한계를 넘어 상상력을 확장하는 도구가 될 것인지, 혹은 그 도입에 의의를 두는 전시적 효과에 머무를 것인지, 아직 산출된 일부 결과들만 보아서는 명확하게 가늠하기 어렵다.

그럼에도 불구하고 현장 작업자와 기획자로부터 얻은 의견은 “기술의 발달이 예술의 표현을 확장할 수 있다.”, “기술의 무대화에 관심을 갖는 젊은 제작자가 많다.”, “젊은 연극인은 기술의 도입을 두려워하지 않는다.” 등이었다. 젊은 연극인들은 스토리텔링을 여전히 중시하면서도 무대에 적극적으로 기술적 요소를 수용하고자 하고, 기술적 측면과 관련해 전문가들로부터 적극적인 자문을 얻는 것을 희망하기도 한다. 언급한 것처럼 고양문화재단의 경우 기술 부문의 자문 절차를 거치도록 했고, 공연 준비 과정에서 계획서 시 제출했던 이야기는 상당 부분 수정되었다. 삼일로창고극장은 2021년 기획 프로그램으로 ‘아트앤티크 랩’ 참여자를 모집하기도 했다. 이 기획은 “예술과 기술의 협업과 그 방향성을 되짚는다”는 취지로 마련되었으며, 특정 주제에 대한 전문가 강연, 토론, 워크숍 등이 진행된다. 해당 기획은 참여대상을 관련 작품 제작 경험이 있는 창작자로 제한하기도 했다.⁵⁹⁾ 이 같은 기획에는, 기술 분야의 도입과 관련해 시야를 넓히고 방향성을 모색하고자 하는 창작자들의 목소리를 반영되어 있다.

2019년 한국문화예술위원회 아트앤티크 지원 수혜를 받은 프로젝트

59) 워크숍에는 AR콘텐츠, VR·XR콘텐츠, 어플 기획, 로보틱스, 게임기획, AR과 예술의 융합 방향 등이 포함되어 있다. 이와 관련해서는 다음의 공고를 참조하라. https://www.sfac.or.kr/opensquare/notice/notice_list.do?cbIdx=955&bcIdx=120342&type=

<시적극장 2020>에 드라마터그로 참여하였으며 개별 프로젝트에 대한 모니터링 작업을 진행한 경험이 있는 공연예술인 전강희는, 향후 공공기관·지자체의 지원사업 방향과 관련해 다음과 같이 말한다. 그에 따르면 공연예술인으로서 무대에서 해마다 진화하는 기술의 발전을 보는 것이 흥미롭지만, 과연 관객 입장에서 해당 공연을 재밌게 볼 수 있을지 그리고 기술을 보는 것과 공연을 보는 것의 변별점이 무대에서 구현되고 있는지를 고민하게 된다고 한다. 또한 진정한 의미의 융합을 실현하기 위해서는 예술가가 기술의 언어를 습득하는 작업이 전제되어야 하며, 이를 위해서는 삼일로창고극장의 워크숍처럼 예술가가 먼저 어떤 기술을 이용할지에 대한 기준을 마련하게끔 돕는 작업이 선행되어야 한다고 본다. 이에 더해, 그는 공연예술인과 기술전문가를 중재할 수 있는 중간 매개자의 필요성을 강조한다. 예술과 기술의 언어가 다른 상황에서, 현장에서는 상호간의 영역에 대한 몰이해에 입각한 문제가 발생할 수 있기 때문이다. 마지막으로 한국문화예술위원회 아트앤티크 사업의 경우처럼, 기술의 구현 비용을 지금처럼 예산의 절반 이상으로 강제할 때 예술가들의 노동이 기술전문가들에 비해 상대적으로 평가 절하되는 문제가 발생할 수 있다. 융합도 중요하지만 현장 인력의 목소리에 입각해 좀 더 유연한 사업 집행 기준을 마련할 필요성이 있는 것이다.

2019년 '아트앤디지털테크 창작지원사업'을 총괄한 연출가 양정웅은 “예술과 기술이 공존하는 미래 예술 콘텐츠의 개발은 장기적인 관점과 계획이 필요한 분야라는 인식을 명확히 하여, 예술 단체들과 기술 관련 업체들이 더욱 활발하게 교류해야 한다.”는 필요성을 역설한 바 있다.⁶⁰⁾ 연극의 미래를 논하며 예술과 기술의 교류를 강조하는 지금의 움직임이 제4차 산업혁명이라는 화두와 관련해 단기적인 전시 사업으로 끝나지 않기 위해서는, 보다 장기적인 안목의 투자 및 예술인들의 요구에 입각한 지원

60) 한국문화예술위원회, 「2019 아트앤디지털테크 창작지원사업 결과보고서」, 2020, 156-157면.

이 필요할 것이다.⁶¹⁾ 2021년 한국문화예술위원회가 관련 사업 예산을 이전과 비교하여 괄목할 정도로 확보했지만, 그럼에도 불구하고 현재로서는 여전히 지원 대상이 소수에 불과하며 지원 액수도 만족스럽지 않아 보인다.

전통적으로 공연예술인이라 간주되지 않았던 이들이 심사 과정 및 공연 준비 과정에 전면적으로 참여하고, 정부나 지자체의 지원을 받을 때 기술 도입과 관련한 필수적인 절차가 추가되는 것을 아쉽게 볼 수도 있다. 다만 SF연극을 만들고자 하는 이들은 아직 기술적 측면에 대한 인지가 부족한 부분이 있으며, 이전에 기술적 효과를 고려하지 않고 SF연극을 만들었던 제작자 역시 차후 연극을 제작할 때는 기술적인 부분과 관련한 전문가의 자문이나 협조를 바라고 있다. 무대 위 융합의 출발점이 위로부터의 요구에 입각한 것이었고 코로나 19 상황이 이를 가속화시켰지만, 향후 제작 지원의 흐름은 보다 다양한 기관을 통해 젊은 제작진들이 바라는 방식을 통해 이루어져야 할 것이다. 그리고 이 같은 연극인들의 노력이 변화하는 관객의 요구를 충족시키며 코로나 이후 연극의 미래를 구상하는 방안으로까지 나아갈 수 있기를 기대해 본다.

61) 2019년 사업의 경우 신예술(New Form Arts) 기반의 공연 기획 및 기술을 구현하는 '컬처버스', 과학적 근거 자문 및 자료를 제공하는 '한국생산기술연구원', 홀로그램 기술을 구현하는 '홀로티브', 로보틱스 기술을 지원하는 '상화' 등이 협력기관으로 참여했다(위의 보고서, 158-160면).

참고문헌

1. 기본자료

- 극단 몽상공장 제작, <ANIMA>(2020)
프로젝트 빈 공간 제작, <A, 아이>(2021)
프로젝트 밈 제작, <너를 만난다>(2021)

2. 단행본

- 진우춘, 「두뇌수술」, 김동권 편, 『현대희곡작품집』 5권, 서울: 서광학술자료사, 1994.

3. 논문 및 기타

- 권재현, 「SF연극의 등장」, 『동아일보』, 2010.7.1.
김기란, 「성년이 된 ‘변방연극제’ 도전이라 쓰고 젊음이라 읽는다- ‘변방연극제’ 20주년」, 『연극평론』 102호, 한국연극평론가협회, 2021.
김미영, 「무대 오른 SF…지금, 여기를 고발하다」, 『한겨레』, 2018.9.21.
김영학, 「로봇연극에 나타난 언캐니 연구」, 『드라마연구』 54집, 한국드라마학회, 2018.
김옥란, 「<A, 아이>, 오늘의 숲 내일의 태양 블로그, 2021.6.29.
김주연, 「범인은 관객의 손안에 있다」, 『주간경향』, 2020.6.1.
김주옥, 「(리뷰) 너를 통해 나를 만난다」, 『2020 아트엔테크 활성화 창작지원 작품집』, 2021.
김태희, 「SF와 연극이 만날 때 <ANIMA>」, 『연극평론』 97호, 한국연극평론가협회, 2020.
_____, 「코로나 시대, 연극하는 우리는」, 『연극평론』 98호, 한국연극평론가협회, 2020.
노윤영, 「사람과 기술이 함께 만들어가는 예술-메타휴먼 연극 <A, 아이>의 연출가 홍사빈, 배우 박창욱·권슬아」, 『누리』 2021년 여름호, 고양문화재단.
류민영, 「예술의 메시지를 효과적으로 전달하는 도구로서의 기술」, 『누리』 2021년 여름호, 고양문화재단.

- 박성준, 「썩트는 SF연극… 소설·영화와 또 다른 맛」, 『세계일보』, 2020.6.1.
- 백승무, 「취향 없는 착한 비평」, 『공연과이론』 81호, 공연과이론을위한모임, 2021.
- 박연주·오세곤, 「‘로봇배우’의등장이연극의특성에미치는영향」, 『한국콘텐츠학회논문지』 19권 11호, 한국콘텐츠학회, 2019.
- 양근애, 「[ART&TECH] 딜레마를 응시하는 질문들 <너를 만난다> 공연리뷰」, 예술의향기(ARKO 공식 포스트), 2012.9.7.
- 엄현희, 「코로나 시기, 이머시브 공연은 어떠한가」, 『공연과이론』 83호, 2021.
- 이성곤, 「위기의 계보학으로 읽는 코로나 시대의 연극」, 『한국예술연구』 29호, 한국예술연구소, 2020.
- _____, 「4차 산업혁명과 인공지능 시대의 연극」, 『연극평론』 88호, 한국연극평론가협회, 2018.
- 이재훈, 「'지정'·'너를 만난다'·'산책하는 침략자'…SF연극 주목 받네」, 『뉴스스』, 2021.9.15.
- 전지니, 「과학적 상상력의 무대화에 대한 시론」, 『대중서사연구』 25권 4호, 대중서사학회, 2019.
- _____, 「극장의 공공성이라는 소명, 소극장 해화당」, 『공연과이론』 75호, 공연과이론을위한모임, 2019.
- _____, 「제5회 SF연극제: SF연극이 상상하는 인간 ‘이후」」, 『공연과이론』 78호, 공연과이론을 위한모임, 2020.
- _____, 「인간의 미래, 연극의 미래」, 『오늘의 서울연극』, 2021.
- 허라타 오리자, 이흥이 역, 로봇연극의 개념과 의의」, 『한국예술연구』 16호, 한국예술연구소, 2017.
- 한국문화예술위원회, 「2017년도 가상공간을 활용한 공연예술 창작모형 개발지원사업 결과보고」, 2018.
- _____, 「2018 융복합 무대기술을 활용 공연예술 Art&Technology 지원사업·디지털 기술 및 온라인·모바일 공간 활용 Art&Digitech Technology 지원사업 최종결과 보고서」, 2019.
- _____, 「2019년 아트앤테크 매칭 챌린지 사업설명회 FAQ」, 2019.
- _____, 「아트앤디지털테크 창작지원ART&DigitalTECH심사평」, 2019.

- _____, 「2019 아트앤디지털테크 창작지원사업 결과보고서」, 2020
- _____, 「2019 융복합 무대기술 매칭지원사업 결과보고서」, 2020.
- _____, 「2020 아트애펜테크 활성화 창작지원 작품집」, 2021.
- _____, 「2021년 예술과기술융합지원사업 공모」, 2021.3.12.
- _____, 「2021년 예술과기술융합지원 지원심의 결과발표 및 향후 진행사항 안내」, 2021.6.18.
- 한국과학창의재단, 「2018 과학스토리 기반 과학융합 콘텐츠 창작 프로젝트 및 크리에이터 지원사업 공고문」, 2018.9.14.
- _____, 「2019 과학융합콘텐츠개발 지원사업 공고문」, 2019.6.29.
- _____, 「2020 과학융합콘텐츠개발 지원사업 공고문」, 2020.6.1.
- _____, 「2021년 과학융합콘텐츠 개발 지원사업 공고문」, 2021.4.15.

고양문화재단 홈페이지, <https://www.artgy.or.kr/MA/MA0001V.aspx>

극단 몽상공장 홈페이지, <https://mongfac.modoo.at>

서울문화재단 홈페이지, <https://www.sfac.or.kr/index.do>

아르코 온라인 극장, <https://tv.naver.com/arko>

예술의 향기(ARKO 공식 포스트),

<https://post.naver.com/my.naver?memberNo=1921669>

‘오늘의 숲 내일의 태양’ 블로그, <https://blog.naver.com/kimockran>

ART&Tech 플랫폼, <https://www.arko.or.kr/artntech>

고양문화재단 김창훈 과장 인터뷰(2021.8.25.-27.)

극단 몽상공장 변영후 연출 인터뷰(2021.9.10.-11.)

공연예술인 전강희 인터뷰(2021.10.30.)

Abstract

The Present and Future in Art & Tech on the Stage
—The way SF theaters implement technology

Jun Jeenee

The purpose of this study is to reflect on the present and directivity of the theater with technology at the forefront along with the convergence contents support measures by the public institutions and local governments. It covers the changing process of the convergence performance support plans supervised by the public institutions and local governments, which were begun specifically from the late 2010s, and examines the transformation in *Science Convergence Content Development Support Project* by KOFAC(Korea Foundation for the Advancement of Science & Creativity) including *Art & Tech Project* by Arts Council Korea and *Digital-Theater Stage Project* by The Goyang Cultural Foundation. On top of this, its achievements and limitations are surveyed with analyzing the form of AI(artificial intelligence), which was embodied on the stage, and the implementation aspect of on-stage technology focusing on SF theaters that were performed with the support of the relevant institution. This study is progressed the interview with theater company officials and theater artists who received the benefit including a planner of the support project other than checking the project reports and parsing the performance texts in the process of developing a discussion. Through this, the final aim is to seek the possibility of a support project and the directivity of a convergence support plan based on the talk of the times called convergence.

Key Words: *A.I.*, *ANIMA*, Artificial Intelligence, *Art & Tech*, Convergence, Fourth Industrial Revolution, *I meet you*, Performance support project, SF Theater, Technology

접 수 일: 2021년 11월 10일

심사기간: 2021년 11월 17일~2021년 11월 24일

계재결정: 2021년 11월 27일